



Pikachu y otros: el videojuego asalta las salas de cine

EFE- Pikachu es el último personaje del mundo de los videojuegos en llegar al cine, un viaje que emprendieron en el pasado otros personajes digitales, la mayoría con consecuencias catastróficas, y que promete ser cada vez más habitual con varias superproducciones en gestación.

Cine y videojuego están condenados a entenderse. La industria del juego factura más del doble que su hermano mayor y su crecimiento anual es imparable desde hace una década.

«Pokémon Detective Pikachu» se estrenó este fin de semana con desigual acogida, pero existe cierto consenso en que ha superado el listón como película de entretenimiento de calidad y gustará a los «gamers», hartos de las adaptaciones fallidas.

Este resultado ya es en sí un hito. En las cuatro décadas de industria del videojuego, han sido muchos los intentos de trasladar personajes virtuales a la gran pantalla, con desigual resultado.

Una de las más desastrosas adaptaciones fue la de «**Super Mario Bros**» en 1993. Uno de los primeros intentos y probablemente el mayor fracaso de crítica y público de todos los realizados en este tiempo.

Más recientemente, y con muchas mejores intenciones llegó «**Assasins Creed**» (2016), de Michael Fassbender, con una trama desconcertante, o el «**Prince of Persia**» (2010), de Jake Gyllenhaal, que tampoco tuvo la recepción que se esperaba.

El intento de llevar el universo del videojuego «World of Warcraft» al cine con «**Warcraft**» (2016), tampoco funcionó pese a que se esperaba mucho de la elección del director, Duncan Jones (hijo de David Bowie), ganador de un Bafta.

Como en ocasiones anteriores, estos intentos demostraron una vez más que la pasión no es suficiente para trasladar un videojuego a la gran pantalla.

En estos años también ha habido algunos intentos que, por lo menos han conseguido cautivar al público aunque, que no siempre al público 'gamer'.

La saga «**Resident Evil**», con un total de seis películas, demostró que hay vida más allá de las consolas, probablemente porque sus creadores -igual que el de la producción que se estrena este fin de semana-, no se empeñaron en trasladar el videojuego a la gran pantalla, sino que adaptaron pasajes y la trama general.

El responsable fue Paul W.S. Anderson, que produjo seis y dirigió cuatro de esta saga. El director inglés también es artífice de otro de los más aclamados saltos del videojuego al cine, el de «**Mortal Kombat**» en 1995, que fue todo un taquillazo para la época y hoy está considerado película de culto friki.

Lara Croft ha sido otro caso de éxito, por lo menos en taquilla. La saga '**Tomb Raider**' ha tenido una decena de entregas en los videojuegos y tres en la gran pantalla, dos con Angelina Jolie y una con Alicia Vikander.

En la evolución del personaje, el cine ha seguido el paso marcado por el videojuego, y en sus últimas entregas, Lara Croft dejó a un lado las curvas y el cuerpo de maciza.

El futuro se presenta prometedor, con varias producciones en desarrollo y una a punto de estrenarse.

El más cercano, es la que protagoniza Sonic, el erizo azul de Sega, uno de los personajes más reconocibles del mundo del videojuego.

La película se espera para noviembre pero las primeras imágenes del personaje

han desatado tal avalancha de críticas por su diseño, que el director ha asegurado que lo cambiarían y se desconoce si con demorará de estreno.

Otros dos grandes proyectos se están cocinando. Tras la terrible adaptación de los noventa, «Super Mario Bros», el fontanero más famoso tendrá una nueva película en el cine en 2022; en ella participará Shigeru Miyamoto, su creador, lo que es un aval para los fans de la saga.

El mismo año también llegará a la gran pantalla una película de «Minecraft», en la que está involucrado Warner Bros. Un proyecto ambicioso en el que la compañía trabaja desde hace años y que está tardando en ver la luz, pero la compañía ha pedido paciencia y ha dicho: «Una película sobre un videojuego tiene que ser diferente al videojuego, si no siempre será lo mismo».